

- | | | | |
|----|---|----------------------|----------------------|
| 1 | 凸レンズに光軸と平行な光を当てたとき、屈折した光が一点に集まる場所のことを何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 焦点 ② 物体 ③ 像 ④ 光軸 | | |
| 2 | 物体が変形したとき、元の形に戻ろうとする性質を何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 慣性 ② 弾性 ③ 摩擦 ④ 塑性 | | |
| 3 | 空気中を伝わる音の速度が、より速くなる原因となる要素は何か？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 風速 ② 湿度 ③ 気温 ④ 気圧 | | |
| 4 | ばねばかりなどで測定された際に使われる、力の大きさを表す標準的な国際単位を何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① ジュール ② ワット ③ パスカル ④ ニュートン | | |
| 5 | 凸レンズの焦点距離よりも内側に物体を置いたとき、像が実物と同じ向きに映ることを何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 正立 ② 縮小 ③ 倒立 ④ 等大 | | |
| 6 | 光が鏡で反射するとき、反射面に立てた垂直な線と反射光とのなす角を何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 屈折角 ② 臨界角 ③ 反射角 ④ 入射角 | | |
| 7 | 力がはたらく範囲の広さで、同じ力でもこれが小さいほど圧力が大きくなるものを何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 体積 ② 質量 ③ 密度 ④ 面積 | | |
| 8 | 複数の力が働いているとき、それらの力を合わせたものと等しい働きをする一つの力を何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 抗力 ② 合力 ③ 分力 ④ 摩擦力 | | |
| 9 | 物体に働く全ての力が釣り合っているとき、その物体は止まったままか、あるいはどのような運動状態を維持するか？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 等速直線運動 ② 円運動 ③ 放物運動 ④ 自由落下運動 | | |
| 10 | 物体が地球から引きつけられる力を表す言葉で、力の大きさをニュートンという単位で測るものを何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 磁力 ② 摩擦力 ③ 重力 ④ 弾性力 | | |
| 11 | ばねに何もつるしていないときの、ばねの本来の長さを何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 全長さ ② 自然の長さ ③ 収縮距離 ④ ばねののび | | |
| 12 | 音源が1秒間に振動する回数のことを何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 周期 ② 波長 ③ 振幅 ④ 振動数 | | |
| 13 | 音源が大きく振動することで大きくなる、波の高さを示す値を何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 振動数 ② 周期 ③ 音速 ④ 振幅 | | |
| 14 | 凸レンズの焦点距離の内側に置いた物体によってできる、スクリーンに映し出すことができない像を何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 正像 ② 倒像 ③ 虚像 ④ 実像 | | |
| 15 | 凸レンズを通した光がスクリーン上に集まってできる、逆さまの像を何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 虚像 ② 実像 ③ 正像 ④ 倒像 | | |
| 16 | 物体が1秒間に振れる回数を表す数値で、単位にヘルツが用いられるものを何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 振動数 ② 波長 ③ 振幅 ④ 周期 | | |



① 隠す

赤シートで赤字を隠す。白黒なら右の列を折る

② 言う

解説を読んで、用語を口に出す

③ 印を付ける

言えたら□にチェック

問	解説	▼ここで折る 答え	言えた
1	この交わる点は「 焦点 」と呼ばれ、レンズの光学的特性を考える上で非常に重要な指標となります。	1 焦点	☐
2	弾性 は、変形させられた物体が自らの力で元に戻る性質を指します。	2 弾性	☐
3	気温 が高くなると、空気の分子同士の衝突が活発になるため、音の振動が隣の分子へとより素早く受け渡されるようになります。	3 気温	☐
4	力の大きさを示す単位として、物理学者アイザック・ ニュートン にちなんで命名されました。	4 ニュートン	☐
5	物体を凸レンズの焦点の内側に置くと、光は集まらず、レンズを通して実物と同じ上下左右の向きで大きく見えます。これを 正立 と呼び、スクリーンには映せない虚像として観察されます。	1 正立	☐
6	反射角 とは、鏡などの面に立てた垂直な線（法線）から、跳ね返った光（反射光）がどのくらい傾いているかを示す角度です。	3 反射角	☐
7	圧力の大きさは、物体に加わる力（ニュートン）を、力がかかっている「 面積 」で割ることで算出されます。	4 面積	☐
8	同じ方向に働く力は合計することで 合力 を求め、逆方向に働く力は引き算をすることで求められます。	2 合力	☐
9	これを「 等速直線運動 」と呼びます。	1 等速直線運動	☐
10	重力 は地球が物体を引っ張る力のことです。	3 重力	☐
11	ばねに何のおもりもつるさず、力が加わっていない状態での長さを指します。	2 自然の長さ	☐
12	波が1秒間に繰り返される回数を指す数値です。	4 振動数	☐
13	この値はエネルギーの大きさと深く関係しており、音を遠くまで届けるためには大きな 振幅 が必要です。	4 振幅	☐
14	この、スクリーンに映すことのできない像を 虚像 と呼びます。	3 虚像	☐
15	物体を焦点距離の2倍より遠い位置などに置くと、レンズを通った光がスクリーン上の特定の場所で一点に集まります。このときスクリーンに映る逆さまの像を 実像 と呼びます。	2 実像	☐
16	振動数 とは、1秒間に物体が何回振動したかを示す値です。	1 振動数	☐

言えなかった用語ノート